

Inhalt

Vorwort	11
I Einleitung	13
1. Leitende Fragestellung	13
2. Aufbau der Arbeit	18
3. Theoretischer Rahmen	22
3.1 Trends und Trendphänomene	22
3.2 „Forever young!“	26
3.2.1 Die Entwicklung der Jugend: Ein historischer Rückblick	26
3.2.2 Jugend und Jugendlichkeit heute	40
3.2.3 Kulturwissenschaftliche Jugendkulturforschung	45
3.3 Eventkultur und Events	51
3.3.1 Events	54
3.3.2 Eventkultur als Ausdruck eines Trends	55
3.4 Von der Subkultur zur Szene: Jugendkulturelle Vergemeinschaftungsformen im gesellschaftlichen Wandel	58
4. Forschungsdesign	64
4.1 Die Methodenkombination	64
4.1.1 Das qualitative Interview	65
4.1.2 Die teilnehmende Beobachtung	67
4.1.3 Die Internetanalyse	68
4.2 Die räumliche Verortung	71
II Jugendkulturelle Trendphänomene	73
1. Die Trendphänomene	73
1.1 Geocaching	74
1.2 Crossgolf	78
1.3 Parkour	80
1.4 Flashmob	82

2.	Szenestrukturen	87
2.1	Medien als Vermittler	87
2.2	Einstieg in die Szene	96
2.3	Soziale Szenestrukturen	101
2.3.1	Altersstruktur.....	101
2.3.2	Bildungsstruktur.....	104
2.3.3	Geschlechterspezifika	107
2.4	Organisationsstrukturen	111
2.5	Zeichen und Symbole	117
2.6	Szenen als flexible Netzwerke	120
3.	Szenestabilisierende Elemente	122
3.1	Szeneinhalte und ihre Überhöhung	122
3.1.1	„Knifflige Aufgaben, Technik und Wettkampf“: Geocacher und ihre kindliche Schatzsuche	124
3.1.2	„Anarchisches Golfen mit viel Spaß“: Crossgolfen als Lifestyle	130
3.1.3	„Be a runner, feel freedom, jump over your limits and take your experience“: Traceure und ihre Lebensphilosophie	135
3.1.4	„Es soll einfach nur Spaß machen“: Flashmobs als Spaß-Events	142
3.1.5	Szenen als sinnstiftende Gemeinschaften	145
3.2	„Be global, act local“ – Szenen und lokale Identitäten	150
3.3	Szene-Events	154
3.3.1	Szene-interne Events	155
3.3.2	Kommerzielle Events: Der PSP The way Workshop	165
3.3.3	Events als emotionale Kulminationspunkte des Szenelebens	170
3.4	Kommerzialisierung und Labelisierung von Szenen als Auslöser von Fokussierungstendenzen	172
III	Ein Fazit – Szenen als Ausdruck von gesellschaftlichen Trends in einer entgrenzten Gesellschaft	184
IV	Literatur	190

Inhalt	9
V Quellen	207
1. Digitale Quellen	207
1.1 Geocaching	207
1.2 Crossgolf	209
1.3 Parkour	211
1.4 Flashmobs	215
1.5 Sonstige Webseiten	218
2. Filme	221
3. Interviews	221
3.1 Geocaching	221
3.2 Crossgolf	221
3.3 Parkour	222
3.4 Flashmobs	222
VI Abbildungen und Grafiken	223
VII Glossar	225
Nachwort	231